



ADVARSEL

Før du spiller dette spillet, bør du lese brukerveiledningen for Xbox 360™ og veiledningene til eventuelt tilleggssutstyr for å få viktig sikkerhets- og helseinformasjon. Ta vare på alle brukerveiledninger. Hvis du trenger nye manualer, kan du gå til <http://www.xbox.com/support> eller ringe kundestøtte for Xbox (se innsiden av bakpermen).

Viktig helseadvarsel som gjelder spilling av videospill

Fotosensitive anfall

Noen få mennesker kan oppleve anfall når de eksponeres for enkelte visuelle bilder, inkludert blinkende lys og mønstre som kan forekomme i videospill. Selv mennesker som ikke før har opplevd anfall eller epilepsi, kan ha en udiagnostisert lidelse som kan forårsake disse "fotosensitive epileptiske anfallene" når de ser på videospill.

Disse anfallene kan ha en rekke symptomer, inkludert svimmelhet, synsforstyrrelser, øye- eller ansiktsammentrekninger, rykninger i armer og ben, desorientering, forvirring eller midlertidig bevissthetstap.

Anfallene kan også føre til bevisstløshet eller krampetrekninger som kan føre til skade fordi man faller eller slår seg på gjenstander i nærheten.

Stans spillet umiddelbart og oppsøk lege hvis du opplever noen av disse symptomene. Foreldre må være oppmerksomme på disse symptomene eller spørre barna om dem – barn og ungdom er mer utsatt for slike anfall enn voksne. Du kan redusere faren for fotosensitive epileptiske anfall ved å ta følgende forholdsregler:

- Sett deg lenger vekk fra TV-skjermen.
- Bruk en mindre TV-skjerm.
- Spill i et godt opplyst rom.
- Ikke spill når du er sliten eller trøtt.

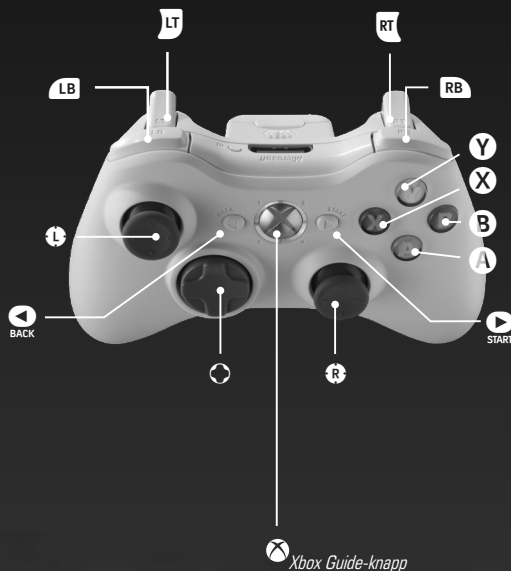
Hvis du eller noen i familien har opplevd anfall eller epilepsi tidligere, bør du oppsøke lege før du begynner å spille.

INNHOLD

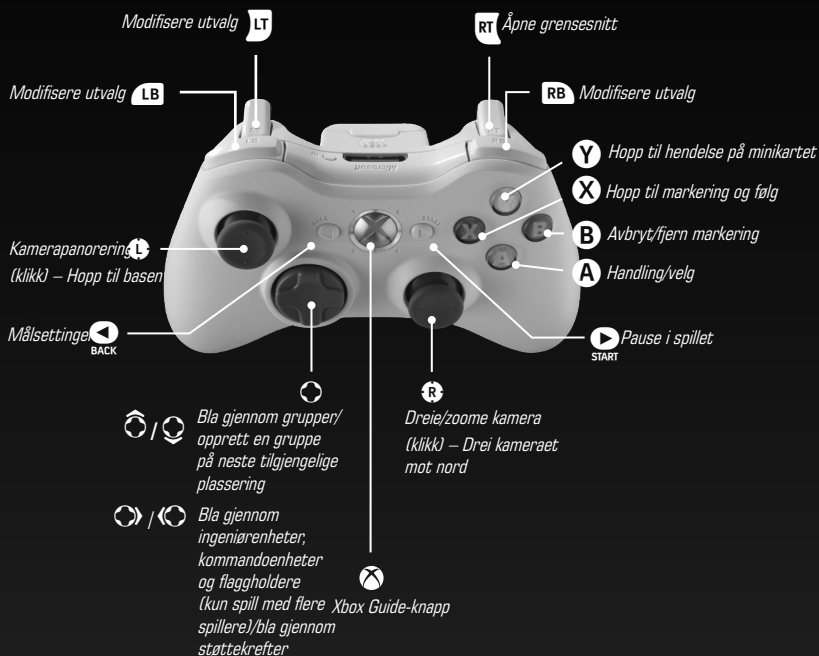
FULLSTENDIGE KONTROLLER	2
VELKOMMEN TILBAKE, KOMMANDØR	3
SLIK SPILLER DU	3
SPILLSKJERM	4
GENERELT SPILL	6
TAKTIKK FOR VIDEREKOMNE	11
SPILLVARIANTER	14
KOBLE TIL XBOX LIVE	17
GARANTI & KUNDESERVICE	19

Sjekk EA™ på nettet på www.ea.com

XBOX 360 HÅNDKONTROLLER



FULLSTENDIGE KONTROLLER



KOMMANDOER FOR MARKERING OG KONTROLL


Handling	Kontroller
Marker alle enheter på skjermen	LT + A
Marker en hel hær	LT + A + A
Legg til enhet(er) i utvalget	LB + A
Marker enhetstype på skjermen	RB + A
Marker enhetstype i hele hæren	RB + A + A

VELKOMMEN TILBAKE, KOMMANDØR

Vi står foran den tredje tiberiumkrigen.

Året er 2047, og den langvarige, dystre striden mellom de allierte nasjonene i Global Defense Initiative (GDI) og den mørke supermakten kjent som The Brotherhood of Nod har flammet opp til et globalt inferno. Begge fraksjonene slåss om tiberium, en mystisk grønn krystall med opphav i verdensrommet, som både er en ultimatt ressurs og den verste miljøkatastrofen i historien. Det kunne ikke stått mer på spill – den som kontrollerer tiberiumet avgjør menneskehetens fremtid og jordens skjebne. Men den voldsomme, verdensomspennende krigen mellom GDI og Nod er bare begynnelsen. Menneskeheten er i ferd med å oppdage at de ikke er alene i universet... og at de ikke er den eneste rasen som slåss om tiberium.

SLIK SPILLER DU

For å gå videre til hovedmenyen, trykker du .

HOVEDMENY

Start et spill med 1 eller flere spillere, juster innstillinger m.m.

LÆREDEL (BOOTCAMP) Lær deg de grunnleggende ferdighetene du trenger for å spille Command & Conquer 3 Tiberium Wars™.

SPILL FOR 1 SPILLER (SINGLE PLAYER) Start eller fortsett en trefning eller et felttog for 1 spiller som GDI eller Nods brorskap (Brotherhood of Nod). Merk: Du må komme deg gjennom den første krigsskueplassen i GDIs felttog for å åpne felttoget til Nod.

XBOX LIVE Spill mot opptil tre motstandere via Xbox Live.

INNSTILLINGER (OPTIONS) Juster innstillinger for lyd, bilde og kontrolloppsett, eller se hvem som har medvirket til spillet.

FILMER (MOVIES) Se filmer du låser opp underveis i spillet.

INNSTILLINGER

Du kommer til denne menyen ved å velge INNSTILLINGER (OPTIONS) fra hovedmenyen.

LYD/BILDE (AUDIO/VIDEO) Flytt pekerne for å justere lysstyrke og volum for effekter, stemmer, bakgrunnslyder og filmsekvenser.

SPILLINNSTILLINGER (GAME SETTINGS) Flytt pekerne for å justere scrollehastighet, aktivere eller deaktivere helsemålere, markere flater, verktøytips m.m.

KONTROLLER (CONTROLS) Se et kontrollerdiagram.

OPPSETT FOR XBOX LIVE (XBOX LIVE SETTINGS) Velg en favorittthår du vil bruke i kamper på Xbox Live eller juster innstillinger for Xbox Vision Cam.

MEDVIRKENDE (CREDITS) Se hvem som har vært med på å lage Command & Conquer 3 Tiberium Wars™.

SPILLSKJERM



KAMPVINDUET (BATTLE WINDOW)

I kampvinduet (Battle Window) kan du bygge og plassere ut byggverk, gi enheter ordre om forflytning og angrep, bruke spesialkrefter og mye mer. Kampvinduet viser til enhver tid bare en del av hele kartet.

- ▲ For å scrolle i kampvinduet (Battle Window), trykker du **↑** i den retningen du vil bevege deg. Kampvinduet begynner å scrolle. For å stoppe bevegelsen, slipper du opp **↑**.
- ▲ For å zoome inn eller ut, trykker du **Q**/**E**.

KRIGSTÅKE (FOG OF WAR)

Hver enhet har sin bestemte synsvidde, så det du ser i kampvinduet (Battle Window) er summen av alt enhetene dine kan se. Områder på kartet utenfor denne synsvidden dekkes av en halvveis gjennomskiktig tåke, kalt **krigståke (Fog of War)**. Denne tåken skjuler fiendens enheter og byggverk, og avdekker kun terrenget og sivile bygninger. Krigståken fjernes først når enhetene dine returnerer til området.

I enkelte oppdrag i modus for felttog (Campaign) dekker enda et lag – et svart **slør (Shroud)** – over utforsket terreng. Etter hvert som du utforsker kartet, trekkes sløret sakte tilbake og avdekker terreng, byggverk og enheter under seg. Når sløret først har trukket seg tilbake er det borte permanent. Alt som er utenfor synsvidde for enhetene dine er imidlertid fortsatt svøpt inn i krigståken (Fog of War). Som for standardoppdrag i modus for felttog (Campaign), fjernes krigståken når området igjen er innenfor synsvidde.

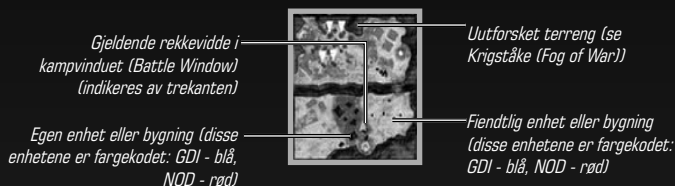
KOMMANDORAD (COMMAND BAR)

Bruk sideraden til å administrere basen og styrkene dine. Uavhengig av hvor du er og hva du ser i kampvinduet (Battle Window), kan du alltid lage nye enheter og byggverk i sideraden. Du trenger ikke å se basen din hver gang du vil sette i gang produksjonen.


- ▲ Kommandoraden (Command Bar) inneholder et **informasjonsvindu (Information Window)** som gir deg detaljer om valgte enheter, byggverk o.l. For å lære mer om elementene i sideraden, lar du markøren hvile over ikonene.

MINIKARTRADAR

Sideraden inneholder også slagmarkradaren, også kjent som minikartet. Hold et øye med radaren, ettersom den ofte avdekker fiendens bevegelser før du får øye på dem i kampvinduet (Battle Window). Men pass på: i enkelte situasjoner kan radaren være ute av funksjon.



MÅL (OBJECTIVES) (KUN I FELTTOG (CAMPAIGN))

For å gå gjennom målene for oppdraget, trykker du  for å åpne menyen for mål (Objectives). Oppdraget er utført når du har nådd alle primærmålene. (Merk deg at primærmålene kan endre seg i løpet av kampene). Det er valgfritt om du vil prøve å nå bonusmålene, men de gir deg tilleggsressurser eller andre belønninger.

Tips: Når alle primærmålene er nådd, ender oppdraget automatisk med seier. Hvis du planlegger å fullføre bonusmålene, må du sørge for å la minst ett primærmål være igjen.

GENERELT SPILL

Den følgende oversikten er laget for å få nybegynnere oppdatert på hvordan de spiller *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™*.

SETTE OPP BYGGVERK

Det er ikke uvanlig å begynne på et oppdrag med kun et konstruksjonsverk (Construction Yard). Start byggingen av resten av basen umiddelbart.

For å sette opp et byggverk:

1. Marker konstruksjonsverket (Construction Yard). Byggverkene som kan bygges vises som ikoner i situasjonsvinduet (Context Window) i sideraden.

Merk: Hvis et ikon er tonet ned, skyldes det enten at du ikke har nok ressurser til å kjøpe det eller at du ikke har skaffet deg de rette ressursene eller teknologien som kreves.

2. Klikk på ikonet for det byggverket du ønsker å bygge. En skyggelagt tidtaker vises over ikonet. Etter hvert som tiden løper, vil kostnadene for å sette opp byggverket bli belastet. Når tidtakeren er ferdig, er byggverket klart til å plasseres ut og ikonet begynner å blinke.

Merk: Hvis du går tom for credits i løpet av byggingen, blir byggingen satt på vent inntil du har nok credits. Når du har nok credits, settes byggingen automatisk i gang igjen.

3. Beveg markøren i kampvinduet (Battle Window) til stedet der du ønsker å bygge. (Du legger merke til at markøren blir til et gjennomsiktig bilde av bygningen). Du må bygge innenfor basens kontrollområde, som strekker seg i en sirkel fra de fleste bygningene dine. Hvis byggverket du ønsker å bygge vises i rødt, kan du ikke bygge det på det valgte stedet.
4. Når du har bestemt deg for en plassering, trykker du **A** for å plassere byggverket.
5. For å avbryte plasseringen av byggverket, trykker du **B**.

TRENE OPP ENHETER

Når du setter opp bygninger som kaserner (Barracks) eller krigsfabrikker (War Factories), kan du bruke dem til å trene opp stridsenheter.

Merk: Før du kan fremstille enheter, må du først bygge en kaserne (Barracks) (GDI), Nods hånd (Hand of Nod) (Brotherhood of Nod) eller en portal (Scrin). For enkelhets skyld bruker vi betegnelsen **kaserne (Barracks)** for alle tre fraksjoner.

For å trene opp enheter:

1. Trykk **A** på kasernen (eller den enhetsproduserende enheten) for å markere den.
2. Trykk og hold inne **U** for å åpne menyen for enheter (Units). Enhetene du kan trene opp vises.
3. Klikk på ikonet for den enheten du ønsker å bygge. En skyggelagt tidtaker indikerer hvor lang tid det tar å lage en enhet.


Merk: For å starte en produksjonsskø, klikker du flere ganger på ikonet til den enheten du ønsker å lage. Det dukker opp et tall på ikonet som viser hvor mange enheter du har bestilt.

4. Når enheten er ferdig, forlater den byggverket og melder seg til tjeneste.

KRAFTFORSYNING TIL BASEN

Basen din trenger kraftforsyning for å fungere ordentlig. Når du legger til flere byggverk i basen, trenger du mer kraft. Hvis basen din har for liten krafttilførsel, får det en rekke konsekvenser: radaren din slutter å virke, forsvarsverkene slutter å fungere og hastigheten for bygging av nye byggverk og opptrening av nye enheter reduseres. Så fort du får styrket krafttilførselen, forsvinner alle disse feilene. Konstruksjonsverket (Construction Yard) genererer en liten kraftmengde, men du må bygge kraftverk (Power Plants) for å generere mer. Når du bygger et kraftverk, øker kraftmåleren (Power Meter).

- ▲ For å se hvor mye kraft du har til disposisjon og hvor mye du bruker for øyeblikket, sjekker du kraftmåleren.

Merk: Hvis du har for liten krafttilførsel, kan du velge å stenge ned ett eller flere av byggverkene dine for å spare strøm. Dette gjør du ved å markere en bygning, trykke og holde inne  og deretter bruke alternativet for nedstenging (Power Down) i kommandoraden (Command Bar). Du må være klar over at bygninger som er stengt ned er fullstendig uvirksomme. Dette betyr for eksempel at du ikke lenger kan trene opp enheter i en krigsfabrikk (War Factory) som er stengt ned. Bygninger som blir påvirket av EMP-våpen anses som nedstengte.

RESSURSER (RESOURCES)

Produksjon av enheter og byggverk, aktivering av oppgraderinger og bruk av krefter koster deg credits. Når du markerer et element eller en handling som krever credits, begynner midlene å trekkes fra kontoen din inntil hele beløpet er betalt. (Støttekrefter (Support Powers) trekker credits i en samlet sum).

- ▲ Du starter en typisk kamp med nok credits til å bygge standardenheter og -byggverk. Du må imidlertid skaffe deg flere credits for å kunne avgjøre krigen.
- ▲ Hvis du velger å utføre en oppgave som krever credits men går tom for credits, blir oppgaven satt på vent til du skaffer deg flere.
- ▲ For å få flere credits, må du finne tiberium og bygge et raffineri (Refinery) i nærheten. Et raffineri inkluderer en innhøster (Harvester) som finner og samler inn tiberiumet av seg selv, som deretter gjøres om til credits. Når du bygger et raffineri i nærheten av en tiberiumforekomst, vil innhøsterne naturligvis bruke mindre tid på å samle ressurser.

OPPGRADERING AV TEKNOLOGI (UPGRADING TECHNOLOGY)

Byggverk som teknologiseret (Tech Center) kan aktivere ny teknologi som styrker enhetene dine. Når en oppgradering først er aktivert, påvirker den alle enhetene av den berørte typen – inkludert enheter som allerede er ute i feltet.

- ▲ For å utvikle en oppgradering fra et byggverk, klikker du på byggverket og deretter på ikonet for oppgradering i situasjonsvinduet (Context Window). Oppgraderingen bruker tid og credits, på samme måte som byggverk og enheter.

ENHETER, BYGGVERK OG KREFTER

Grundig kjennskap til det arsenalet du har til rådighet er det som kjennetegner en god kommandør.

STØTTEKREFTER (SUPPORT POWERS)

Støttekrefter (Support Powers) er spesialtrekk som er spesifikke for fraksjonen din. De vises som ikoner i feltet for krefter (Powers) ved siden av minikartet. Trykk **A** på ikonet til kraftfeltet for å åpne kommandoraden for krefter. Deretter trykker du **↻** for å navigere i kommandoraden.

- ▲ Hver gang du bruker en støttekraft må du gjennom en nedkjølingsperiode før du kan bruke den igjen.
- ▲ Støttekrefter låses automatisk opp når du setter opp den bygningen som kreves.

OPPGRADERINGER (UPGRADES)

Mange enheter kan oppgraderes med ulik teknologi, inkludert avanserte våpen og nye evner.

- ▲ For å oppgradere en enhet, må du først aktivere oppgraderingen i en bestemt fraksjonsbygning. Velg det aktuelle byggverket og klikk på ikonet som representerer oppgraderingen. Kostnaden blir trukket og oppgraderingen aktiveres.

Merk: Etter at du har aktivert en oppgradering, må byggverket oppgraderingen stammer fra forbli operativ for at du skal kunne dra nytte av oppgraderingen. Hvis byggverket blir ødelagt, må du bygge det opp igjen for å kunne dra nytte av oppgraderingen.

EVNER (ABILITIES)

Evner (Abilities) er spesialtrekk som er spesifikke for enhetene og som styres av spilleren. I motsetning til støttekrefter (Support Powers) koster det ingen ressurser å bruke de fleste evnene (selv om noen gjør det). Men som for støttekrefter, kreves det en nedkjølingsperiode før de kan brukes igjen. Enkelte evner må aktiveres før de kan brukes.

KOMMANDERE STYRKER

En god kommandør vet når styrkene skal beordres til å holde stand, foreta en strategisk tilbaketrekning eller storme fryktløse inn i kampene. Lær hva som skal til for å lede styrkene dine til seier.

GRUNNLEGGENDE FORFLYTNINGSKONTROLLER

Forflytning (Movement) For å flytte på en enhet, markerer du den. I kampvinduet (Battle Window) beveger du markøren over åpent terreng og trykker **A**. De fleste enhetene skyter automatisk på fiendtlige enheter innenfor rekkevidde mens de forflytter seg til et valgt punkt.

Angrep (Attack)

For å angripe fienden, markerer du enhetene dine og deretter målet ved å trykke **A**.

Samlingspunkter (Rally Points)

For å sette et samlingspunkt for alle enheter som er produsert i et byggverk, markerer du byggverket og velger deretter stedet på slagmarken der du vil at enhetene skal samles, ved å trykke **A**.
Merk: Når du har satt et samlingspunkt, vil enheter som er ferdig opptrent forlate kasernen (Barracks) og bevege seg til dette punktet.

STILLINGER (STANCES)

Velg enhetenes stridsstilling for å sette regler for stridshandlinger. Du har flere alternativer å velge blant.

- ▲ For å endre stilling for en gruppe enheter, markerer du gruppen og velger deretter ønsket stilling i kommandoraden (Command Bar).

Aggressiv (Aggressive) Enhetene dine oppsøker, angriper og følger etter fiender de får øye på.
Bevoktning (Guard) Enhetene dine oppsøker og angriper fiender de får øye på. Når fienden er nedkjempet eller trekker seg tilbake, vil enhetene dine returnere til posisjonene sine.

Hold stand (Hold Ground) Enhetene dine flytter ikke på seg, men skyter på fiender som kommer innenfor rekkevidde. Merk: Denne stillingen er nyttig for forsvarsstrategier eller artillerienheter.

Stans ildgivning (Hold Fire) Enheter i denne stillingen returnerer ikke ildgivning og følger ikke etter fiendens styrker. Merk: Denne stillingen er nyttig for skulte enheter.

VETERANSTATUS FOR ENHETER (UNIT VETERANCY)

Når enhetene dine angriper fiendens enheter og bygninger får de kamperfaring. Når en enhet har samlet tilstrekkelig med erfaring, blir veteranstatusen for enheten oppgradert. Et eget ikon i kampvinduet (Battle Window) viser hvilke enheter som har veteranstatus. Veteranenheter får styrket egenskapene sine.

- ▲ **Veteranenheter** forvolder større skader og pådrar seg mindre skade (sammenlignet med enheter uten veteranstatus).
- ▲ **Eliteenheter** forvolder større skader og pådrar seg mindre skade (sammenlignet med veteranenheter).
- ▲ **Helteenheter** forvolder større skader og pådrar seg mindre skade (sammenlignet med eliteenheter). I tillegg angriper de raskere, helbredes automatisk og skyter rød sporild.

FORMASJONSVISNING (FORMATION PREVIEW)

Når du har bygget opp en anseelig styrke, vil du kanskje plassere en del av enhetene i en organisert formasjon. Formasjonsvisningen tar bort usikkerheten ved å organisere styrkene dine, ved å sette dem opp automatisk.

For å bruke formasjonsvisning:

1. Velg en gruppe enheter.
 2. Beveg markøren til det stedet i terrenget der du vil at enhetene dine skal stille seg opp.
 3. Trykk og hold inne **A** over åpent terreng. Du får se en forhåndsvisning av formasjonen.
 4. Trykk **↶/↷** for å dreie formasjonen slik at den er vendt i den retningen du ønsker, og trykk deretter **↶/↷** for å endre stridslinjen og styre dybden og bredden for den valgte formasjonen.
 5. Slipp opp **A**. Styrkene dine forflytter seg automatisk til den valgte posisjonen og stiller seg opp i den formasjonen som er aktivert.
- ▲ Prøv å bruke ulike formasjoner kombinert med stillingen for hold stand (Hold Ground) for å danne en forsvarslinje.

GARNISONSINFANTERI (GARRISONING INFANTRY)



Mange sivile bygninger og enkelte andre bygninger kan bemannes med infanterienheter. Garnisonsinfanteri forsværer byggverkene og gir dem en bonus for angrepsrekkevidde. Fiender som angriper bemannede bygninger må først skade bygningen betraktelig, for at garnisonsstyrkene automatisk skal forlate den.

- ▲ For å bemanne et byggverk, markerer du de ønskede infanterienhetene og plasserer markøren over bygningen du vil stasjonere dem i. Markøren endres til garnisonsmarkøren. Trykk **A** for å la enhetene gå inn i bygningen.
- ▲ For å fjerne enheter fra en bemannet bygning, markerer du bygningen og trykker og holder inne **ESC** for å åpne kommandoraden (Command Bar) for bygningen. Velg alternativet for å avslutte bemanningen og trykk **A**.

Merk: Enkelte enheter, deriblant GDIs grenader (Grenadier), har angrepsevner som umiddelbart eliminerer fiendtlige enheter utenfor den bemannede bygningen.

KASSER (CRATES)



- Disse grå kassene av typen GDI-771g bør betraktes som gjenstander som byr på store muligheter. Når du åpner dem finner du kanskje noe nyttig, det være seg ekstra credits, helbredelsesbonuser eller automatiske veteranoppgraderinger.
- ▲ Du plukker opp kasser ved å gi enheter ordre om å forflytte seg dit de ligger.

TØNNER (BARRELS)



Tønnene du av og til finner strødd utover slagmarken må ikke forveksles med kasser. De inneholder svært giftige kjemikalier og eksploderer når de blir skutt på. Prøv å skyte på en når fienden er like ved.

TAKTIKK FOR VIDEREKOMNE

Det er mer å lære når du mestrer det grunnleggende i *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™*. Merk deg følgende tips for å oppnå overlegne resultater i strid.

BASEBYGNING 101 (BASE BUILDING 101)

I *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™* vil du tilbringe det meste av tiden i strid. Kamptaktikk er viktig, men enkelte slag kan vinnes før de begynner av spillere som har satt opp basen sin strategisk. Avgjørelsene du tar svært tidlig i en kamp påvirker ofte utfallet, så det er viktig å lære seg hvordan en base bygges raskt og effektivt.

HURTIGTIPS

- ▲ Vurder om du skal bygge en kran (Crane) helt fra begynnelsen. Den største fordelene ved en kran er at den lar deg bygge dobbelt så mange bygninger på samme tid som konstruksjonsverket (Construction Yard) alene.
- ▲ Vurder en tidlig utvidelse av de eksisterende ressursene og bygg alltid minst én ekstra innhøster (Harvester) for hvert raffineri (Refinery) du bygger. Innhøstere holder økonomien i gang og må derfor beskyttes for enhver pris.
- ▲ Sett opp baseforsvar der du er sårbar. Det kan være fristende å plassere ubeskyttede kraftverk (Power Plants) på baksiden av basen din, men utspekulerte motstandere vil utnytte dette.

DEAKTIVERTE BYGNINGER (DISABLED BUILDINGS)

Det er viktig å huske på at alle fordelene de ulike bygningene gir (f.eks. muligheten til å lage nye typer enheter) ikke er tilgjengelige hvis bygningen er deaktivert (hvis den f.eks. er stengt ned).

- ▲ En bygning som er truffet av EMP blir sett på som en deaktivert bygning. Derfor er det avgjørende å beskytte basen spesielt mot EMP-angrep når dette er mulig.

Tips: Ikke glem basen din når du er opptatt i strid. Fortsett å bygge til du har tilgang på alle enheter, oppgraderinger og støttekrefter du trenger for å vinne. (For mer informasjon om støttekrefter, se s. 8.)

KONSENTRERE ILDGIVNINGEN

Generelt er det bedre å eliminere fiendens styrker én etter én, i stedet for å spre angrepene slik at effekten tynnes ut. Selv hærstyrker som nesten er nedkjempet kan forvolde store skader, så det er fornuftig å tilintetgjøre fiendtlige styrker én av gangen for å tynne ut rekkene og overvinne motstanden. Prøv å prioritere de farligste eller mest sårbare målene.

BYGNINGER SOM BLIR ANGREPET? SELG DEM

Hvis byggverkene dine blir angrepet og det ser håpløst ut, kan du vurdere å selge dem før de blir helt ødelagt. Husk imidlertid at mengden credits du får reduseres jo mer skadet bygningen er.

PASS DEG FOR INGENIØRER (ENGINEERS)

Selv om GDIs ingeniører (Engineers), Nods sabotører (Saboteurs) og Scrins assimilatorer (Assimilators) er relativt svake enheter, utfører de den samme viktige oppgaven: overtakelsen av fiendens byggverk og teknologibygninger. En klok kommandør undervurderer derfor aldri ingeniøren.

- ▲ Det er lettere enn du tror å få ingeniøren din bak fiendens linjer. GDI og Nod kan bruke infanteriets evne for å tilkalle transport (Call Transport) til å fly dem bak fiendens linjer. Scrins assimilator (Assimilator) er skjult og derfor usynlig når han ikke beveger på seg.
- ▲ Ingeniører (Engineers) kan også overta gående enheter, f.eks. Juggernaut og Avatar Warmech etter at de har falt og blitt liggende.

Tips: For å gjøre vondt verre for fienden kan du selge byggverket deres rett etter at du har inntatt det, eller sette det til å lage enheter til din egen hær.

AVANSERTE FORFLYTNINGSORDRER

Enheterne i *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™* er intelligente nok til å vite hva de skal foreta seg i de fleste situasjoner når de er overlatt til seg selv, eller når de er gitt en standard høyreklikk-ordre. De angriper for eksempel fiendtlige enheter som kommer innenfor rekkevidde. Etter hvert som du spiller bedre, ønsker du kanskje å utvide repertoaret ditt med de følgende avanserte forflytningsordrene, for å få et taktisk overtak over fienden.

ANGREPSFORFLYTNING

Når de får ordre om angrepsforflytning, stopper de valgte enhetene opp på vei langs ruten sin for å angripe fiendtlige enheter eller baser. Dette er en effektiv metode for å møte en fiendtlig styrke eller storme fiendens base.

- ▲ For å beordre en angrepsforflytning, markerer du enhetene du vil flytte på og slår to ganger på **A** over åpent terreng.

Merk: Du kan også beordre et tvungent angrep på en nøytral bygning ved å trykke **A** to ganger på den aktuelle bygningen.



PANSRINGSFLATER

Tanks og andre pansrede kjøretøyer påføres større skader når de blir angrepet fra siden, og får betraktelig større skader når de blir angrepet bakfra. Dra fordel av denne kunnskapen og beskytt soldatene dine i tillegg.

TVINGE INFANTERI I KNE

Når de blir beskytt, vil infanteriet ditt havne under press. Når dette skjer vil du se at soldatene dine legger seg ned. Infanteri som er tvunget i kne beveger seg saktere enn vanlig, men er bedre beskyttet ettersom de holder en lav profil.

Tips: Generelt er det slik at jo kraftigere et våpen er, jo bedre er det til å tvinge infanteristyrker i kne. Husk dette når du vurderer hvordan du best bruker eller slår tilbake infanterienheter.

INFANTERIDEKNING

Infanterienheter søker automatisk dekning når de beordres til å forflytte seg langs sivile bygninger og andre store hindre i omgivelsene. Enheter i dekning er bedre beskyttet og nesten umulig å tvinge i kne.

Tips: Bruk det du vet om infanteristenes dekningstaktikk for å få overtaket mot tilsvarende styrker i urbane krigsoperasjoner.

SUPERVÅPEN

Hver av de tre fraksjonene i *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*™ har minst ett supervåpen – noe så ødeleggende at det nesten kan feie vekk all motstand på kartet. Disse supervåpnene er ideelle til bruk hvis situasjonen er låst og fienden har forskanset seg ordentlig. Vær imidlertid klar over at i det øyeblikket du bygger en supervåpenbygning, vil en nedtellingstidtaker vises som både du og motstanderen kan se. Ikke bli overrasket hvis fienden dobler innsatsen for å tilintetgjøre deg før tiden renner ut.

Merk: Nedtellingen stoppes midlertidig hvis basen har for liten krafttilførsel.

Tips: Selv om supervåpen er ekstremt kraftige, er det ikke sikkert at de gjør slutt på kampene.

Du bør ha styrker i bakhånd som kan ta seg av de gjenværende fiendtlige styrkene.

SPILLVARIANTER

FELTTOG (CAMPAIGN)

Mars, 2047. En enorm kjernefysisk ildkule eksploderer høyt på nattehimmelen. Hendelsen markerer slutten på GDIs militære kommandosenter i bane rundt jorden og starten på den tredje tiberiumkrigen. Tiberium. For GDI er dette en fremmed romsubstans som har forurenset jorden og gjort store områder ubeboelige, og som sprer seg med skremmende hastighet. For Nods brorskap (Brotherhood of Nod) utgjør tiberium menneskehetens skjebne - et stoff som gir stor makt - forutsett i profetien til deres gåtefulle leder, Kane. GDI har kun som ønske å utrydde tiberium fra jordens overflate. Nod ønsker seg intet mindre enn full kontroll over det de mener er jordens mest verdifulle ressurs. Krigen utkjempes over tiberiumet, og skjebnen til hele kloden avhenger av utfallet.

Det er her du kommer inn i bildet, kommandør. Velg tilhørighet og kast deg inn i striden. Utfallet av tiberiumkrigene hviler i dine hender.

- ▲ For å starte et felttog på en av sidene, velger du FELTTOG (CAMPAIGN) i hovedmenyen og velger enten GDI eller NOD.



Merk: Du må komme deg gjennom den første krigsskueplassen i GDIs felttog for å åpne felttoget til Nod.

- ▲ Etter hvert oppdrag du utfører i felttoget, får du en medalje. Hvilken medaljen du får avhenger av vanskelighetsgraden du har valgt. Overordnede medaljer (Superior Medals) gis etter utførte oppdrag med høyere vanskelighetsgrader. Nå alle bonusmål i et oppdrag for å få medalje av 1. grad (First Ribbon).
- ▲ Mellom oppdragene i felttoget returneres du til skjermen for krigsskueplassen (Theater of War), hvor du kan velge neste oppdrag, gå til en annen krigsskueplass (hvis tilgjengelig) og spille tidligere gjennomførte oppdrag på nytt. Krigsskueplassen viser deg hvilke medaljer du har fått i hvert av oppdragene.

TREFNING (SKIRMISH)

Trefninger er slag for 1 spiller der du møter en eller flere datastyrte motstandere.

For å starte en trefning:

1. Velg 1 SPILLER (SINGLE PLAYER) i hovedmenyen og deretter TREFNING (SKIRMISH).
2. Velg NY (NEW).
3. Velg fra to til fire datastyrte spillere ved å velge enten AI eller LUKKET (CLOSED) for hvert felt.
4. Velg ønsket kart, ressurser og startposisjon. Velg om du vil aktivere eller deaktivere kasser (Crates) i kartet (for mer informasjon, se s. 10).
5. Trykk  for å velge lagnummer, fraksjon og farge. Trykk  for å starte spillet.

KUNSTIG INTELLIGENS (AI) SOM KAN TILPASSES

Du kan tilpasse maskinens kunstige intelligens i både trefning (Skirmish) og spill med flere spillere (Multiplayer), med fire ulike vanskelighetsgrader og fem personligheter. Dermed kan du konfigurere spillet slik at det passer din smak og ditt ønske i forhold til utfordringer.

FERDIGHETSNIVÅER FOR AI

Du kan velge blant fire ulike vanskelighetsgrader for hver av de datastyrte spillerne.

LETT (EASY)

Anbefales for nye RTS-spillere eller de som vil eksperimentere. Ikke vent deg mye motstand.

MIDDELS (MEDIUM)

Anbefales for de fleste spillerne. Du får en fair kamp.

VANSKELIG (HARD)

Anbefales for erfarne spillere som er klare for en utfordring. AI spiller på sitt beste uten å jukse.

BRUTAL

Anbefales for de mest dedikerte spillerne som vil slite hardt for å vinne. AI får doble inntekter som sin eneste juksemulighet.

PERSONLIGHETER FOR KUNSTIG INTELLIGENS

Det finnes fem ulike personligheter for AI, som avgjør hvilken spilltaktikk motstanderen din benytter seg av.

BALANSERT (BALANCED) Denne personligheten foretrekker en miks av forskjellige enheter og en stil som ikke fremhever verken angrep eller forsvar.

STORMER (RUSHER)

Forbered deg på å måtte forsvare deg raskt mot denne personlighetstypen, som umiddelbart går i angrep.

SKILPADDE (TURTLE)

Du må angripe nådeløst for å knuse skallet til denne forsvarsorienterte personlighetstypen, som i tillegg fokuserer på ressursanking.

GERILJA (GUERRILLA)

Forvent deg å bli overrasket av denne personlighetstypen, som kommer til å plage deg med raske manøvrer preget av avledningstaktikk.

DAMPVEIALS (STEAMROLLER)

Denne personlighetstypen foretrekker rå kraft. Den vil forsøke å bygge opp en overlegen hær og angripe deg direkte.

XBOX LIVE

Med Xbox Live® kan du spille når som helst og hvor som helst mot hvem som helst. Bygge din profil (ditt spillerkort). Chatte med venner. Last ned innhold fra Xbox Live markeds plass (Xbox Live Marketplace). Send og motta tale- og videomeldinger. Komme deg på nett og bli med på revolusjonen.

KOBLE TIL

Før du kan bruke Xbox Live, må du koble Xbox-konsollen til en høyhastighets Internett-tilkobling og registrere deg som Xbox Live-medlem. Hvis du vil ha mer informasjon om tilkobling, og hvis du vil finne ut om Xbox Live er tilgjengelig der du bor, går du til <http://www.xbox.com/live>.

FAMILIEINNSTILLINGER

Disse enkle og fleksible verktøyene gjør foreldre og foresatte i stand til å avgjøre hvilke spill spillerne skal få tilgang til, basert på innholdssensuren. Du finner mer informasjon på <http://www.xbox.com/familysettings>.

DU MÅ REGISTRERE DEG FOR Å FÅ TILGANG TIL ONLINEFUNSKJONER. VILKÅR OG BETINGELSER FOR BRUK OG OPPDATERINGER FINNER DU PÅ WWW.EA.COM. DU MÅ HA TILKOBLING TIL INTERNETT. DU MÅ VÆRE 15+ FOR Å REGISTRERE DEG PÅ NETTET.EA KAN TREKKE ONLINESTØTTEN ETTER 30 DAGER, KUNNGJORT PÅ WWW.EA.COM.

HOVEDMENY PÅ NETTET (ONLINE MAIN MENU)

HURTICKAMP (QUICK MATCH)

Kobler deg automatisk sammen med en motstander for en kamp med to spillere.

TILPASSET (CUSTOM)

Velg alternativer for spilltype, antall spillere og rangerte og urangerte spill, før du automatisk kobles sammen med en motstander (eller motstandere) som har samme preferanser.

OPPRETT (CREATE)

Vær vert for et spill på Xbox Live. Velg spilltype, antall spillere, kart, startressurser, startposisjoner og foretrukket fraksjon, og bestem om spillet er åpent (alle kan bli med), lukket (ingen kan bli med), AI (inneholder datastyrte motstandere) eller privat (kun inviterte).

RANGERINGER (RANKINGS)

Finn ut hvem som er de beste spillerne i Command & Conquer 3 Tiberium Wars.

SAMMENLAGT STATISTIKK (OVERALL STATS)

Se den sammenlagte statistikken din for onlinespill.

VILKÅR OG BETINGELSER Les EAs vilkår og betingelser. (TERMS & CONDITIONS)


- ▲ For å starte et tilpasset spill, velger du OPPRETT (CREATE) og trykker **A**. Velg spillinnstillinger og trykk **A** en gang til. Innlastingsskjermen åpnes.

SPILLVARIANTER PÅ NETTET

Det finnes fire spillvarianter for spill med flere spillere.

- Alle mot alle (Versus)** Opptil fire spillere eller lag (eller datastyrte motstandere) går inn i en kamp der bare en side står igjen til slutt.
- Beleiring (Siege)** Start spillet med en sperre som ikke kan forseres midt på kartet mellom deg og fienden(e). Når tidtakeren går ut, blir det mulig å forsere energimuren. Den spilleren som først slår ut alle enhetsproduserende bygninger eller alle enhetene, er vinneren.
- Innta og hold (Capture and Hold (CAH))** Lagene konkurrerer om å innta og holde ulike kontrollpunkter spredt rundt på kartet. Hold kontrollpunktene i en viss tid for å få poeng. Den som først når et bestemt antall poeng er vinneren.
- Ta flagget (Capture the Flag (CTF))** Forsøk å ta det nøytrale flagget på kartet og ta det med tilbake til basen. Det laget som først tar med et bestemt antall flagg til basen sin eller har flest flagg når tiden er ute, er vinneren.
- Kongen på haugen (King of the Hill (KOH))** Lagene kjemper om å ta kontroll over – og holde – et kontrollpunkt midt på kartet. Den spilleren som holder kontrollpunktet lengst (eller i et bestemt antall minutter som fastsettes før spillet starter), blir utropt til vinner.

CHAT (LIVE WHISPERING)

Hvis du har et Xbox-kompatibelt headsett koblet til, kan du veksle mellom å snakke med alle eller bare med lagkameraten din. Dette gjøres ved å trykke .


KAMERA (VISION CAM)

Hvis du har et kamera tilkoblet (Xbox Live Vision Camera), kan de andre spillerne i lobbyen og spillet se deg.

- ▲ Hvis du ikke har et kamera vises spillerbildet ditt, men du kan se andre spillere som har koblet til kamera (Vision Camera).

LAGRE OG LASTE

Felttoget ditt lagres automatisk hvis du velger å fortsette etter et oppdrag som endte i seier. Hvis du avslutter, kommer du tilbake til hovedmenyen og spillet ditt blir ikke automatisk lagret. Du må ha en spillerprofil (gamer profile) for å kunne lagre eller laste spill.

- ▲ Hvis du vil laste inn et lagret spill, velger du 1 SPILLER (SINGLE PLAYER) fra hovedmenyen. Velg enten GDI eller NOD, og deretter LASTE (LOAD). Velg et lagret spill fra listen, og deretter LASTE SPILL (LOAD GAME).
- ▲ For å lagre et spill underveis, trykker du  for å åpne pausemenyen, og trykker deretter på LAGRE (SAVE).



© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, logoen til EA, Command & Conquer og Command & Conquer 3 Tiberium Wars er varemerker eller registrerte varemerker for Electronic Arts Inc. i USA og/eller andre land. Med enerett. Alle andre varemerker er de respektive eieres eiendom.